Old Dragon
Role Playing Game

Ficha de Personagem

Nome do Personagem	Jogador

Raça	Classe | Especialização	Nível

Alinhamento	Características físicas

Atributos

Atributo	Valor			
FOR Força	10	Ajuste de ataque e dano: 0	Carga leve -1 | pesada -2 | Máxima:	
DES Destreza	10	Ajustes: 0	Talentos ladinos: L&DA %, MS/AB %, ES/P %	
CON Constituição	10	Ajuste PV e proteção: 0	% ressurreição:	
INT Inteligência	10	Idiomas: 0	% aprender magia: 0	Magias Adicionais:
SAB Sabedoria	10	Ajuste de proteção: 0	Magias Adicionais:	
CAR Carisma	10	Nº seguidores: +1	Ajuste de reação: 0%	Mortos-vivos:

CA Classe de Armadura

10+ Destreza 0 + Armadura + Raça + Outros

CA Final: 10

JP Jogada de Proteção

Base	Destreza	Constituição	Sabedoria
	0	0	0

JP Final: 0

Movimento

Raça + Carga + Armadura = 0

PV Pontos de Vida

Dano sofrido

PV iniciais: DV + Constituição

BA Bônus de Ataque

0

Força	Destreza	Classe	Raça
0	0		

Armas e ataques

	Iniciativa	BA Total	Dano	Alcance	Tamanho

Equipamentos

	Peso
TOTAL	0

Dinheiro

Renda inicial: 3d6 x 10 PO

Platina	Eléctrum	Ouro	Prata	Cobre

Acesso a Magia

Círculo

Círculo	
1º	
2º	
3º	
4º	
5º	
6º	
7º	
8º	
9º	

Expulsar Mortos

Esqueleto	
Zumbi	
Carniçal	
Inumano	
Aparição	
Múmia	
Espectro	
Vampiro	

Talentos Ladinos

Abrir fechaduras	
Reconhecer e desarmar armadilhas	
Escalar muros	
Mover-se em silêncio	
Esconder-se nas sombras	
Pungar	
Ouvir barulhos	
Ataque pelas costas	

Idiomas

Falados: Nativo + INT
Ler/escrever: INT/6

XP Pontos de Experiência

XP atual

Próximo nível

Role Playing Game

Old Dragon

Ficha de Magias

Acesso a magia (possuídas)

	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
Acesso a magia (possuídas)									
Magias por dia (memorizadas)									

Magias por dia (memorizadas)

M	Círculo	Nome da Magia	Alcance	Duração	Descrição

"M" - marque nesta coluna as magias atualmente memorizadas